Drugie dno

Wprowadzenie

Poniższa przygoda stanowić ma prolog do kampanii zawartej w ***Księdze Opowieści***. Nie jest to oficjalny materiał, a nasza propozycja na zawiązanie drużyny i przedstawienie kilkorga spośród Bohaterów Niezależnych, którzy pojawią się w dalszych rozdziałach tej wielkiej opowieści. No i oczywiście wytłumaczenie, czemu narratorem dodatku jest sam Jaskier.

Wydarzenia opisane niżej mają miejsce blisko rok przed rozpoczęciem scenariusza „Pod lodem". Mają one miejsce w Novigradzie wczesną wiosną. Po ich zakończeniu BG mogą jeszcze jakiś czas zabawić w tym wielkim mieście – możecie rozegrać tu kilka własnych sesji nim wskoczycie w wir kampanii. Pewną opcją jest też sięgnięcie po darmową przygodę „Panna Van Attre" (https://kreatywnepomyslyrpg.j.pl/wp–content/uploads/2020/11/Panna–var–Attre.pdf), którą z poniższym scenariuszem łączą miejsce akcji oraz osoba Jaskra.

Drugie dno jest relatywnie prostą przygodą nastawioną na poznanie się z ważnymi BN–ami. Możesz więc Mistrzu Gry dowolnie ją rozbudować o wątki osobiste postaci.

Tło (przeczytaj na głos)

To nie jest miła pobudka. Ocknęliście się na mokrej słomie w jakimś loszku. Światło wpada tu przez niewielkie okienko. Niech je wciórności. Budzi Was ogłuszający szczęk kluczy niesionych przez strażnika. Kac sprawia, że brzmi to jak bicie tysiąca dzwonów. Nie pamiętacie dokładnie, jak tu trafiliście. Większość Waszych rzeczy, odzież wierzchnią w to wliczając, gdzieś zniknęła. Strażnik doczłapał w końcu do krat, za którymi siedzicie. Zrobił to tupiąc i sapiąc niemiłosiernie.

– Który to Julian Alfred Pankratz wicehrabia de Lettenhove? – zapytał.

Ze słomy wystrzeliła w górę ręka.

– Obecny! – odezwał się Wasz towarzysz niedoli.

– Wstawajcie i wychodźcie, panie szlachcic. Ktoś uiścił kapitanowi za Was grzywnę i poręczenie.

– I za moich przyjaciół też? – odparła kupa słomy zwana wicehrabią de Lettenhove.

– Że jak? – zdziwił się strażnik.

– Że bez nich nie wychodzę. To wybitni artyści, każde w swoim fachu. Śmigaj chyżo do swojego kapitana i pytaj.

Strażnik podrapał się w głowę, wzruszył ramionami i ruszył z powrotem po schodach w górę, najpewniej naradzić się z kapitanem. Tymczasem szlachetnie urodzona kupa słomy poruszyła się bardziej gwałtownie. Wynurzył się z niej jasnowłosy mężczyzna w wieku około trzydziestu lat. Siadł, przetarł oczy i spojrzał po Was.

– Mówcie mi Jaskier. Wicehrabiów zostawmy sobie dla straży. Tak, to ja, bard niezrównany. Rozpoznaliście mnie widzę. A z kim w zasadzie mam przyjemność? Bo przyznam, że niewiele z ostatniej nocy pamiętam…

Fabuła w pigułce

Drużyna zostanie wplątana przez Jaskra w historię przypadkowego porwania młodej damy. Odnalezienie jej nie będzie trudne, ale odbicie jej nastręczy już pewnych trudności. W trakcie tej przygody Bohaterowie będą mogli poznać parę młodych krasnoludów przybyłych tu z Mahakamu i uratować ważną czarodziejkę. To otworzy przed nimi drogę do kolejnych przygód w ramach kampanii ***Księgi Opowieści***. Może nawet na tym zarobią, ale może być z tym różnie, jak to zwykle bywa, kiedy podróżuje się z Jaskrem.

Drużyna

Przygoda jest skonstruowana z myślą o początkujących postaciach. Najlepiej rozgrywa się ją w gronie 4–5 Graczy, ale skaluje się ona dość łatwo. Nie jest bowiem skupiona na walce. Postaci mogą pochodzić zarówno z Królestw Północy, jak i z Nilfgaardu. Spirala niechęci wobec nieludzi i czarodziei dopiero się w Novigradzie nakręca, więc ostrożni przedstawiciele rozmaitych ras i profesji magicznych nie powinni mieć większych kłopotów.

Przeciwnicy

- **brutale** na służbie rycerza Płonącej Róży Ruprechta z Babenburga. Będzie ich tylu, ilu BG + 2 (minimum 7) i mają współczynniki Bandytów (podręcznik podstawowy s. 276). Przewodzi im Werner Broch, siedemnastoletni giermek Ruprechta. Ma on współczynniki Herszta bandytów (s. 277, GRACJA i REAKCJE 8).
- **psy strażnicze** pilnują magazynu, do którego wyniesiono skrzynie z Francine w środku. Ich współczynniki znajdują się w podręczniku podstawowym na stronie 316. Drużyna napotka przynajmniej dwa, a jeśli BG jest powyżej czwórki albo mają w szeregach Czarodzieja, Wiedźmina albo Zbrojnego, to trzy. Jeżeli w grupie jest Druid, nie zwiększaj liczby psów.
- **oburzeni mieszczanie** mogą się pojawić jako opcjonalne spotkanie w wyniku nocnej eskapady BG oraz Jaskra. Będą się pojawiać w losowej wielkości grupach, a mają współczynniki słabszych Bandytów (podręcznik podstawowy strona 277).

Wstęp

– A zatem, z kim mam przyjemność? – powtarza Jaskier i puszcza do Was oko – Chyba wczoraj trochę nabroiliśmy…

Pozwól Graczom opisać swoje postaci – obecnie „wczorajsze" i pozbawione ekwipunku (niech się nie martwią, za chwilę go odzyskają). Zachęć ich do pokazania odrobiny charakteru postaci. Niech każdy powie też, jak się nazywa i jaką wykonuje Profesję.

Potem poproś każdego o jedno lekko zamglone wspomnienie z tego, co robili po pijaku. Jeśli nie mają żadnych pomysłów, niech wylosują coś z tabelki. Gdy skończą, pojawi się kapitan.

Co myśmy w zasadzie zrobili?	
Rzut	**Wspomnienie**
1	Czarnowłosa krasnoludzka kobieta z bardzo zaskoczoną miną wylewa Ci na głowę pieniące się piwo z wielkiego dzbana.
2	Ładujecie na wóz jakiś wielki dzwon, jak ze świątyni. Oś furmanki pęka, a Wy pękacie ze śmiechu.
3	Zataczający się Jaskier pyta się, przez jakie „u" pisze się „Radowid to chuj". Ustalacie, że przez „h" i „ó".
4	Goni Cię rozwścieczony z niejasnej przyczyny niedźwiedź, na którego głowie i plecach ktoś wymalował szeroki pas czerwoną farbą.
5	Podczas wesołych igraszek drzwi otwierają się z trzaskiem i do zamtuza wpada grupa rozwścieczonych mężczyzn. Krzyczą „Co robicie na spotkaniu Koła Gospodyń Miejskich!?"
6	Młody i bardzo zakłopotany kleryk Wiecznego Ognia mówi „Czy to aby właściwy sposób na wykorzystanie poświęconej oliwy?". Uśmiechasz się i kładziesz mu na ustach palec, by uciszyć wszelkie jego wątpliwości.
7	Dachówki się sypią i strop pęka, a Wy walicie się do czyjejś sypialni – całkiem luksusowej, warto nadmienić. Właściciele są z jakichś przyczyn niezadowoleni.
8	Barka nabiera wody, ale nic to – i tak zaraz uderzycie na pełnej prędkości w nabrzeże.
9	Ten wielgaśny mężczyzna bełkotliwie tłumaczy Ci, że jest wiedźminem z Cechu Ślimaka. Nieważne, i tak chcesz się do niego przytulić.
10	Stoisz na szczycie dzwonnicy trzymając w ręku zaskoczonego kruka i krzyczysz na całe gardło „Ostatni raz powtarzam: to nie jest moje dziecko!"

Jęknęły zawiasy drzwi u góry schodów. Tym razem nadchodzi trójka strażników. Jeden z nich nosi dystynkcje kapitana. To mężczyzna w średnim wieku o krągłej czerwonej twarzy. Stanął przed kratami i zdjął hełm. Włosy ma ciemne, krótkie i rzadkie.

– Panie wicehrabio… znaczy szanowny mistrzu Jaskrze… Bo grzywnę i poświadczenie wpłacono tylko za Was…

– W takim razie zostaje. – Jaskier rozparł się na sianie – Będę się cieszył znakomitym towarzystwem moich drogich przyjaciół.

– Nie, poczekajcie, nie zrozumieliście mnie. Grzywnę opłacono sowicie i płatnik czeka na Was na zewnątrz. Ja chciałem powiedzieć, że mogę przymknąć oko i wypuścić też Waszych towarzyszy, ale pod warunkiem, że zagracie na ślubie mojej córki, to jest za tydzień. Ona bardzo Was podziwia i…

Jaskier nie dał skończyć kapitanowi. Poderwał się na równe nogi.

– Zagram, zaśpiewam i nawet drogo nie policzę! Macie to jak w krasnoludzkim banku, panie kapitanie! A teraz puszczajcie nas, bo mam wielką chęć serdecznie podziękować temu, kto nasze wyjście opłacił!

Zawiązanie akcji

Przed wejściem do wieży, w której podziemiach Was zamknięto, stoi karoca. To raczej powóz mieszczański, niż szlachecki – a z całą pewnością wynajęty. Woźnica i dwóch strażników odziani są w kolorowe liberie, mocno odcinające się od rudoburego novigradzkiego tła. Wyglądają, jakby zostali wyjęci z innej bajki.

Jaskier śmiało podszedł do powozu i zajrzał do środka.

– Lionelu, przyjacielu drogi! Ciebie tutaj się nie spodziewałem! – zawołał uradowany. – Dzięki za ratunek. Pozwól, że jeszcze raz, tym razem osobiście przekażę kondolencje z powodu śmierci Genevieve. Wasze wesele pamiętam jak przez mgłę, ale jakąś byliście piękną parą! Ale gdzie moje maniery. Drodzy towarzysze, poznajcie naszego wybawiciela! Oto Lionel Marchand, mój drogi druh z pięknych touissanckich czasów!. Lionelu, pozwól, że Ci przedstawię…

Ustami Jaskra dokonaj prezentacji każdego z BG. Oczywiście sławny poeta przesadza tu odrobinę. Będzie mówił takie rzeczy, jak „X, mocarz jakich mało” czy „Y, której przebiegłości nikt nie dorówna”. Krótko mówiąc, wykorzysta to, co przed chwilą powiedzieli mu BG, aby wychwalać ich pod niebiosa.

Lionel Marchand to mężczyzna wyraźnie zbliżający się do czterdziestki. Jest przystojny, choć może ma lekką nadwagę. Jego gęste ciemnobrązowe włosy spadają do ramion. Jego strój w kroju przypomina ubiór Jaskra, jest jednak dużo mniej krzykliwy. Jedynymi ozdobami są brosza w berecie oraz haft na kubraku przedstawiające motyle. Mężczyzna potoczy wzrokiem po drużynie i uśmiechnie się z wyraźną ulgą.

– To się doskonale składa, Julianie – odezwie się do Jaskra. – Dokładnie takich ludzi teraz mi potrzeba! Zapraszam w takim razie na śniadanie. Wszystko na nim wyjaśnię.

Przejdź teraz do sekcji **W *Zimorodku***.

W *Zimorodku*

Po takiej nocy trudno odmówić darmowego posiłku – zwłaszcza, że Jaskier nalega i dalej chwali Was ponad miarę– więc kiedy tylko straże oddały Wam sprzęt, zostaliście zaproszeni do załadowania się na pakę i ruszenia wraz z Marchandem i jego świtą. Jaskier jechać będzie w środku karety, ale nim wsiadł rzucił Wam:

– Skorzystajcie z tej okazji. Mój przyjaciel jest bogatym i hojnym kupcem. Z pewnością nie pożałujecie.

Czy bard nie przesada to się dopiero okaże. Kiszki marsza Wam grają, więc chyba nie odmówicie śniadania, które oferuje Lionel?

Gracze nie muszą zaangażować się w tę przygodę – w żadnym razie ich do tego nie przymuszaj – ale zasugeruj im, że nic ich nie kosztuje posłuchać przy jedzeniu, czego chce Marchand. Wtedy mogą się zgodzić lub odmówić.

Jeżeli BG odrzucą propozycje wspólnego śniadania lub późniejszą propozycję Lionela Marchanda, powiedz im wprost, że to kończy tę przygodę. Nie każdy Gracz ma dość doświadczenia, by wychwycić taką sugestię. Jeżeli rzeczywiście nie chcą się w to mieszać, pogadaj z nimi o tym, w co chcą grać – i zacznijcie taką własną opowieść. My dalej będziemy zakładać, że drużyna zdecydowała się zająć tą sprawą.

Karoca zajechała pod niewielki, ale bardzo schludny lokal. W oknach są tu nawet szklane szyby z niewielkich płytek. Jest przed południem, więc nie widzicie żadnych gości. Napis na szyldzie głosi „Zimorodek". Obsługa sprząta po wczorajszym wieczorze. Widać, że nocą gości jest tu znacznie więcej. Stoi tu wiele niedużych stolików, a drewniane podium robi za scenę dla grajków i śpiewaków. Jaskier spojrzał za nią tęsknie. Teraz jednak idziecie na tyły. Lionel Marchand zamawia natychmiast śniadanie dla siebie i wszystkich swoich gości. Jest władczy, ale popiera swoje słowa potrząsając ciężką sakiewką. Wchodzicie za nim do niedużego pokoju, małej sali jadalnej na właśnie takie spotkania. Ktoś już na Was tam czeka.

W środku drużyna zastaje dwójkę młodych krasnoludów. To rodzeństwo o blond włosach i brodach, Enid i Rendal Harkusowie. Wstają oni natychmiast, gdy Marchand wchodzi do pokoju. Rendal przykłada zimny okład do głowy, mniej więcej na wysokości skroni. Rośnie mu już pod nim pokaźnej wielkości siniak.

Lionel dokonuje krótkiej prezentacji. Mówi, że krasnoludy wiedzą najwięcej o sprawie, a Bohaterowie przedstawieni są jako specjaliści, którzy pomogą „ją odzyskać". Marchand zaczyna.

– Przybyłem tutaj w interesach. Wyprawa miała zająć dość długo, a moja córka błagała mnie, żebym jej nie zostawiał samej. Od śmierci matki Francine jest bardzo niespokojna i nie mogłem jej tego odmówić. Wziąłem ją więc ze sobą i statkiem przybyliśmy do Novigradu. Była zachwycona. Nie mogłem jednak brać ją na każde spotkanie. To jeszcze dziecko. Dlatego poprosiłem o pomoc mojego znajomego, pana Grozdana – tu spojrzał na krasnoludy.

– Grozdan to nasz wuj – odezwała się Enid. – Prowadzi tutaj w mieście antykwariat i lombard. Z bratem zatrzymaliśmy się u niego na czasu pobytu w mieście.

– Jesteśmy z Mahakamu – wtrącił się Rendal. Powiedział to z nieskrywaną dumą.

– Tak, właśnie – podjęła Enid. – Słabo znamy miasto. Panienka Francine bawiła u nas na kolacji, kiedy nagle jacyś ludzie wywalili drzwi na dole. My jedliśmy na piętrze. Wuj zawołał, żeby panienka się chowała. Wiadomo to, jacy są ludzie i co mogą zrobić młodej dziewczynie.

– My z Grozdanem stanęliśmy im na drodze – dodał Rendal. – Mi dostało się tylko po głowie, ale z wujem gorsza sprawa. Medyk mówi, że kilka tygodni zajmie, nim znów będzie mógł chodzić.

– A ja z panienką Francine miałyśmy się schować – kontynuuje Enid. – Ja wskoczyłam do szafy, a jej wuj Grozdan wskazał taką dużą rzeźbioną skrzynię z ukrytym drugim dnem. Nie wiem, po co mu taka…

– Ja się domyślam… – mruknął pod nosem Jaskier.

– Ja nie – spiorunowała go wzrokiem krasnoludka. – I myślę, że nikt nie powinien rzucać pochopnych oskarżeń o przemyt pod adresem szanowanego handlarza antykami… O czym to ja?

– Co tu dużo gadać – przerwał jej Rendal. – Ukradli skrzynię. Oraz świeczniki i srebrną zastawę.

Krasnolud otworzył zaciśniętą dotąd dłoń i położył na stole metalową przypinkę przedstawiająca kwiat otoczony płomieniem.

– Jednemu z nich zerwałem to. Nie wiem, czy to znak jakiegoś gangu, czy coś innego. My jesteśmy z Mahakamu. Nie znamy miejscowych symboli.

Rysunek 1 Rendal Harkus (Artlow.ai)

Test Obycia lub Wykształcenia na PT 14 zdradzi BG, że takie przypinki noszą czasem świeccy zatrudniani przez Zakon Płonącej Róży. Zdanie PT 16 lub więcej pozwoli dodatkowo ustalić, ze chociaż ta organizacja jest afiliowana przy Kulcie Wiecznego Ognia, nie cieszy się zaufaniem hierarchów i w związku z tym stosunkowo rzadko działa obecnie w Novigradzie. Rozboje nie są też ich zwykłym sposobem działania.

Jeśli zapytać krasnoludy o szczegóły, to powiedzą, że napastnikom przewodził młody czarnowłosy człowiek. Nie wyglądał na rycerza. Miał na sobie solidną przeszywanicę i tym wyróżniał się od pozostałych obwiesiów.

O ile Enid i Rendal wiedzą, obwiesie nie zorientowali się w tym, że porywają dziewczynę. Po prostu ukradli ładną rzeźbioną skrzynię, żeby łatwiej było im nieść łupy. Francine jest szczupłą jedenastolatką, więc dodatkowy ciężar nie musiał zwrócić ich uwagi. Przyciśnięte, krasnoludy przyznają niechętnie, że skrzynia miała ukryte między rzeźbieniami otwory, które pozwalają oddychać osobie ukrytej pod fałszywym dnem.

Po zebraniu tych informacji Lionel Marchand zwróci się do BG.

– Drodzy przyjaciele Juliana, czy zechcielibyście mi pomóc w odnalezieniu córki? Jestem w tym mieście obcy, nie wiem nawet, gdzie zacząć szukać. Wiem, że na wicehrabim mogę polegać, ale zdaję też sobie sprawę, że potrzebuję również takich specjalistów, jak Wy. Wiem, że osoby o takiej reputacji nie pracują za wikt i opierunek. Nie chcę Was obrazić, więc proponuję, oprócz uregulowania grzywien oraz opłacenia jedzenia i napitków, 1000 koron dla Waszej grupy za sprowadzenie Francine całej i zdrowej oraz drugie tyle, jeśli zrobicie to dzisiaj, nim sprawy się rozniosą. A potem uczcimy Wasz sukces dobrym jedzenie i beczułką Est–Est z moich osobistych zapasów. Co Wy na to?

Propozycja jest szczodra, ale Marchand jest gotów zapłacić trochę więcej, jeśli to będzie konieczne. Jeżeli BG zdadzą test Interesów na PT 18, otrzymają dodatkowe 500 koron (ale to już nie podlega dublowaniu, premia wynosi tysiąc). Lionelowi zależy na szybkim odnalezieniu córki, więc nie będzie się bawił w drobiazgowe targi.

Jeżeli BG się zgodzą, przejdź do sekcji **Novigradzkie śledztwo**.

Kac Novigradu

Mistrzu Gry, jeżeli chcesz ubarwić jeszcze tę przygodę, możesz wykorzystać następującą zasadę opcjonalną. Nocna eskapada drużyny wywołała takie oburzenie, że od momentu opuszczenia Zimorodka każdy wyrzucony Pech nie powoduje spadku wyniku rzutu, a pojawienie się liczby oburzonych mieszczan w liczbie równej wynikowi rzutu 1k10. Planują oni przy pomocy wyzwisk, pięści i kopnięć wytłumaczyć BG, że nie życzą sobie takiego zachowania z ich strony.

Mieszczanie mogą pojawić się tak w trakcie śledztwa, jak i podczas starcia w magazynie, gdzie zwiększą jeszcze panując tam chaos.

Novigradzkie śledztwo

Kiedy wyszliście ze śniadania, napełnieni i odświeżeni, Jaskier uśmiechnął się do Was.

– Nie pomyliłem się co do tego, że jesteście zacną kompanią. A teraz do dzieła! Ruszajmy w miasto rozpytać się o tych zbirów noszących broszkę ze srebrnym kwiatem. Wy macie swoje dojścia, ja mam swoje. Jeżeli będziecie potrzebowali mojej pomocy, popołudniu dotrę do Szałwii i Rozmarynu. Ten zacny lokal należy do pewnego hojnego mecenasa sztuki, który woli zachować anonimowość, więc bywam tam częstym gościem. Tymczasem działajcie! Wierzę w Was, moi przyjaciele!

Jaskier oczywiście uda się wprost do *Szałwii i Rozmarynu* (jeszcze nie odziedziczył tego przybytku), gdzie skorzysta ze swoich kontaktów wśród pracownic oraz ludzi Skurwiela Seniora. Będzie można od niego uzyskać te informacje, których BG nie zdobędą w inny sposób. Może jednak wcześniej drużyna dowie się dość, żeby działać bez oglądania się na poetę.

To jest część przygody, w której musimy oddać pałeczkę Tobie. W drużynie masz rozmaite postaci i nie przewidzimy wszystkich sposobów na zdobywanie informacji, które wymyślą Gracze. Novigrad to duże i ludne miasto, mogą zasięgnąć języka w rozmaitych miejscach. Korzystaj tutaj z ogólnych wytycznych, które tu podamy i poprowadź to śledztwo tak, by każdy z BG mógł coś do niego wnieść.

W pierwszej kolejności najbardziej przydatnymi tu zdolnościami pozwalającymi zdobyć informacje lub wskazać osoby je posiadające będą Dedukcja (o śladach w domu Grozdana), Interesy (o kupcach i magazynach), Miastowy (o Novigradzie i życiu jego przestępców), Obycie (o rycerzach), Wykształcenie (o Zakonie Płonącej Róży). Warto, by testy doprowadziły BG do ich znajomych i przyjaciół wylosowanych przy tworzeniu postaci – będą oni dobrymi informatorami. Być może będzie trzeba ich przekonać łapówką lub zdolnościami społecznymi. Proponujemy testy otwarte, które dają jedną informację po zdaniu PT 14, dwie przy PT 16, trzy przy PT 18 i cztery przy PT 20+. Dobre pomysły nagradzaj dodatkowymi tropami. Odgrywaj BN–ów i to poprzez ich usta przekaż BG następujące informacje:

- napad na Grozdana nie miał tylko motywu rabunkowego. Chodziło o dotkliwe pobicie krasnoluda. Znany on jest z tego, że handluje z czarodziejami, sprowadzając dla nich rzadkie księgi i przedmioty;
- w ataku nie było żadnej finezji. Drzwi wyważono łomem. Pół tuzina bandytów wpadło szybko do środka i pobiło krasnoludy. Zadowoleni ze swojej roboty ukradli kilka cennych i łatwych do sprzedaży przedmiotów, po czym po prostu uciekli, nim przybyły straże;
- straż miejska ma cały napad głęboko w poważaniu, bo pobito nieludzia, a straty materialne nie były poważne. Jeżeli powiedzieć im o porwaniu dziewczyny, to zainteresują się sprawą, ale najpierw muszą uzyskać zgodę Kultu Wiecznego Ognia (zajmie to trzy dni robocze). Marchand będzie bardzo niezadowolony, jeśli ta sprawa się w ten sposób rozniesie, bo godzi to w jego reputację. BG mogą zapomnieć o premii, jeśli pójdą z tym do straży;
- w mieście bawił do niedawna jeden z Rycerzy Płonącej Róży, Ruprecht z Babenburga, ale wyjechał pośpiesznie do stolicy Redanii, wezwany przed oblicze króla. Zostawił w Novigradzie giermka. Temu powierzono spakowanie wszelkich rzeczy rycerza i przewiezienie ich statkiem;
- giermek nazywa się Werner Broch. To niebezpieczny fanatyk i wyjątkowa menda. Należy się go wystrzegać. Najczęściej widuje się go w dokach, gdzie organizuje załadunek majątku jego pana na statek *Frywolna Friga*;
- kapitan *Frywolnej Frigi* to stateczny człowiek interesu imieniem Tomysł. Werner nie jest jego jedynym pasażerem, ale płaci dobrze za miejsce w ładowni. Statek wypływa pojutrze o świcie;
- Ruprecht szukał w mieście jakiejś kobiety, ale nie wiadomo ani kim ona była, ani czy ją znalazł.

Wszystkie tropy wcześniej czy później poprowadzić powinny drużynę do wynajmowanego na nazwisko Ruprechta z Babenburga magazynu w porcie.

Część tych informacji może drużynie udzielić Jaskier – jeżeli przegapili coś kluczowego, pośle do nich Rendala Harkusa z tymi wieściami.

Jeżeli BG powiedzą krasnoludom, że wybierają się do magazynu w porcie, Rendal będzie chciał iść z nimi. Powoła się na „krasnoludzki honor". Mimo obitej głowy, może się on okazać przydatnym sojusznikiem.

Gdy śledztwo zostanie zakończone, przejdź co sekcji **Magazyn niesamowitości**.

Czy Francine nie jest aby zbyt młoda?

W momencie rozgrywania tej przygody Francine Marchand ma jedenaście lat. Za kilka miesięcy jej ojciec zginie podczas kolejnej wyprawy kupieckiej. Od tego wydarzenia minie ledwie rok i dziewczyna zostanie uwięziona w Wieży Rogera przez Gauntera O'Dima. Spędzi tam dwa lata, podczas których Bohaterowie będą wędrować przez Kontynent, by wreszcie spotkać ją i uwolnić. Wtedy będzie ona miała lat piętnaście. To wiek, w którym młode szlachcianki w Touissant wydawane są za mąż.

Oznacza to, że planujemy rozłożyć wydarzenia z kampanii ***Księgi Opowieści*** na ponad trzy lata. Prolog będzie miał miejsce około rok przed rozpoczęciem przygody ***Pod lodem***, a między nią a ***Kamień kłamie*** BG będą podróżować około rok z Koviru przez Kaedwen i Aedirn do Mahakamu zahaczając o wydarzenia ***W lesie Alder***. Kolejny blisko rok zejdzie od ***Morderstwa w Mariborze*** do zakończenia turnieju w Claremont, wokół którego obraca się przygoda ***Do boju, moi gladiatorzyI*** Przebycie Kontynentu od Temerii do Ebbing trochę zajmie. W końcu latem dotrą do pięknego Touissant i zmierzą się z ***Panną od motyli***. Po drodze będziecie mogli wykorzystać nasze pomysły na dodatkowe przygody oraz rozegrać sesje poświęcone osobistym wątkom postaci. Potem zaś proponujemy sięgnąć do przygotowanego przez nas epilogu. Ten zakończy trwająca blisko cztery lata sagę Waszych Bohaterów.

Magazyn niesamowitości

Wynajmowany przez Wernera Brocha magazyn nosi numer „Xiii" i znajduje się w pobliżu doków. Ten budynek niewiele różni się od innych podobnych. Przed obydwoma wejściami do niego (dużym głównym oraz tylnymi drzwiami) stoją jednak straże, a dookoła niego krążą ludzie z przypinką Płonącej Róży. Zawsze w ruchu jest przynajmniej jeden patrol liczący dwóch obwiesiów i psa. Przy głównym wejściu znajduje się spora stróżówka, w której na krześle przysypia jeszcze jeden strażnik, a na tapczanie leży drugi pies.

Do środka da się dostać na kilka sposobów. Można zatem:

- obezwładnić straże, ale trzeba to uczynić cicho i szybko, bo ich okrzyki oraz szczekanie psa natychmiast zwrócą uwagę Wernera oraz pozostałych jego ludzi, którzy są teraz zajęci w głębi magazynu;
- dostać się na dach magazynu z sąsiedniego budynku. Dostanie sie tam wymaga tylko zdania Testu Atletyki na PT 12 – niepowodzenie oznacza jednak głośny upadek z wysokości 4 metrów. Sam dach jest drewniany, stary i skrzypiący. Niepostrzeżone dostanie się przez lufcik wymaga zdania testu Skrytości albo Włamań na PT 16. W razie niepowodzenia straże zostaną zaalarmowane;
- przekonać straże testami społecznymi. Czy to przekupując, zastraszając czy uwodząc strażników, można dostać się do środka. Gwardziści będą podejrzliwi co do tego, czemu Bohaterowie chcą się widzieć z Wernerem, ale mogą się na to zgodzić. Wymaga to testu przełamania ich WOLI. To chciwi ludzie, więc każde 50 koron wręczonej łapówki daje bonus +2 do tego testu;
- jeżeli Gracze będą mieli ciekawy i twórczy pomysł na dostanie się do środka inaczej, pozwól im spróbować. PT testów powinno wahać się tu od 12 do 16.

Kiedy dostaną się do środka, czeka ich następujący widok.

Magazyn jest ciemny. Pełno tutaj drewnianych skrzyń i pudeł. Nie jest tu jednak cicho. Słychać uderzenia pięści, szczęk łańcuchów i kobiece jęki. Serce bije Wam szybciej, gdy widzicie, coś się dzieje. Szczęście w nieszczęściu, to nie Francine jest bita.

Gdy wychylacie się zza skrzyń, dostrzegacie, jak trzej mężczyźni katują zakutą w łańcuchy kobietę. To urodziwa blondynka w eleganckiej sukni. Jej strój jest jednak poszarpany, a twarz nosi ślady bicia. Właśnie upadła po tym, jak czarnowłosy wyrostek uderzył ją mocno w brzuch. Kobieta wymiotuje. Teraz jej oprawcy szykują się do kopania.

Pod ścianą za plecami kobiety znajduje się kilka ustawionych na sobie skrzyń. Na spodzie leży rzeźbiony drewniany kufer. Ten, którego szukacie.

Kobieta jest czarodziejką, co rozpozna każdy przedstawiciel tej profesji. Kajdany wykonane są z dwimerytu (liczy się jako cztery porcje, po jednej na każdą kończynę), co ma wszystkie normalne skutki, jeżeli obdarzona magicznym talentem postać znajdzie się tuż przy niej.

Wykonaj Wernerowi test Czujności (Potencjał 10) na PT równy 16 – liczba zbliżających się BG. Jeśli zda, odwróci się do nich i powie:

– A Wy kim jesteście i czego chcecie?

Jeżeli BG chcą negocjować z Wernerem, przejdź do finału **Pieniądz rządzi światem**. Jeśli zdecydują się walczyć, przejdź do finału **Miecz przeciw Płomieniowi**.

Rysunek 2 Werner Broch (artflow.ai)

Finał: Pieniądz rządzi światem

Werner jest chciwym, okrutnym i małostkowym człowiekiem. Jeżeli BG uda się przekonać go, że chcieliby odkupić kufer, bo ma on dla nich wartość sentymentalną, zażąda od nich 2000 koron. Jeśli przy okazji powiedzą, że Grozdan wyłudził od nich lub ich bliskich skrzynię, zejdzie do 1500 koron. Pieniądze chce z góry, ale jest gotów się targować. Wykorzystaj do tego zasady ze strony 73 podręcznika podstawowego (ze względu na mocną pozycję, Werner ma tu Potencjał 7). Gdy w teście przy okazji przełamie się jego WOLĘ (wynik wyższy od 12), to zgodzi się on wziąć połowę teraz, a połowę jutro.

Jeżeli BG przyznają się, że w kufrze jest dziewczyna. Werner utwardzi swoje stanowisko. Będzie chciał za nią okupu i by go przekonać do oddania jej drużynie (za kwotę wytargowaną jak wyżej) trzeba wygrać pełen Konflikt Społeczny.

O wypuszczeniu czarodziejki w ogóle nie mam mowy. Werner patrząc na leżącą na ziemi kobietę uśmiechnie się obleśnie i powie „dopiero z nią zaczynamy". Magiczka ich „gościny" nie przeżyje i wie to każdy, kto posiada zdolności Opatrywanie, Uzdrawianie lub Wykształcenie magiczne.

Jeżeli BG nie dadzą rady odzyskać Francine po dobroci albo postanowią uratować czarodziejkę, mogę spróbować zrobić to siłą. Przejdź wtedy do finału **Miecz przeciw Płomieniowi**.

Finał: Miecz przeciw Płomieniowi

Walka w magazynie będzie się toczyła na niewielkim obszarze otoczony przez skrzynie. To z grubsza prostokąt o boku 6 na 12 metrów. W pierwszej Rundzie BG muszą się mierzyć tylko z Wernerem i jego dwoma pomocnikami. W zależności od tego, jak dostali się do środka, mogą zacząć od rozegrania Zaskoczenia – to jest „Runda zerowo".

W drugiej Rundzie do walki dołączają strażnicy znajdujący się wewnątrz magazynu, o ile BG jakoś ich nie wyeliminowali wcześniej. Najpewniej będzie to stróż z psem.

W czwartej Rundzie do walki dołączają strażnicy znajdujący się na początku na zewnątrz magazynu – pilnujący wejścia i patrolujący okolicę. Oczywiście dotrą tylko wtedy, gdy BG nie wyeliminowali ich wcześniej.

Pech w jakimkolwiek teście może też sprowadzić tu oburzonych mieszczan, którzy śledzili drużynę. Możesz też zadecydować, że oznacza on wpadnięcie na kufer z Francine. Dziewczyna zacznie wtedy głośno krzyczeć ze strachu.

Obwiesie Wernera to fanatycy, którzy będą walczyć do śmierci. Mieszczenie chcą tylko obić Bohaterów za ich pijackie wybryki. Przy poważniejszych ranach zaczną uciekać. Mogą zostać przekonani do pomocy drużynie, jeśli powiedzieć im, że chodzi tu o uratowanie kobiet.

Jeżeli rozkuć czarodziejkę, włączy się ona do walki. To Luiza van Adelaide (jej współczynniki znajdują się na stronie 18 ***Księgi Opowieści***). Jedną Rundę zajmie jednak, nim odzyska Wigor, a i tak będzie on zmniejszony o 4, póki znajduje się w promieniu 5 m od kajdan. Jest ciężko ranna.

Powodzenia!

Zakończenie

Mamy nadzieję, że wszystko się powiodło i Francine wróciła do ojca. Wtedy Bohaterowie zostaną zaproszeni do wspólnego świętowania w *Zimorodku*. Lionel z radością wypłaci BG umówioną nagrodę. Będzie pieczona gęś i najlepsze wina, na jakie stać Novigrad. W trakcie kolacji Marchand zwróci się do córki i powie jej:

– To jest ostatni raz, jak podróżujesz ze mną, moja panno. Odtąd będziesz na mnie czekała w Wieży Rogera. Tam będziesz bezpieczna.

Jaskier będzie zadowolony z tego, jakich specjalistów udało mu się sprowadzić na pomoc przyjacielowi. Zacznie obmyślać balladę o dokonaniach BG i obieca, że chętnie uwieczni kolejne ich dokonania, jeśli tylko dadzą mu o nich znać.

Uratowana Luiza van Adelaide obieca, że nie zapomni o BG. Jak się okaże, poślę po nich niecały rok później, kiedy znów będzie w tarapatach. Jeśli BG nie uratowali magiczki, nie była to Luiza, a Anita z Brassu. Za to Jaskier poleci ich usługi czarodziejce z ***Pod lodem***.

No a jeśli nic się nie uda, pozostaje upić się na smutno. Jaskier poklepie ich po ramieniu mówiąc, że czasem już tak bywa. Sam pójdzie zaopiekować się nieszczęsnym Lionelem, który w przeciągu tak krótkiego czasu stracił i żonę, i dziecko. Zmień wtedy nazwisko nieszczęsnej uwięzionej w przygodzie ***Panna od motyli*** na Artois. Tej Francine nie udało się uratować, ale może ocalą tamtą.

Tak czy inaczej, przyznaj Wprawę na normalnych zasadach, dodając jeden punkt, jeśli zdecydowali się bronić czarodziejki i kolejny, jeśli ją uratowali.

Jako część kampanii

Następną częścią kampanii jest scenariusz **Pod lodem**, możecie jednak chcieć zostać jeszcze jakiś czas w Novigradzie. Polecamy tu zwłaszcza darmową przygodę **Panna var Attre**.